



## **PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PIBID PEDAGOGIA UNIUBE: RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Maria Eduarda Brasil Lima<sup>1</sup>  
Laura Maria Cruz Da Silva<sup>2</sup>  
Ana Cecilia Lima Alves<sup>3</sup>  
Gisele Salatiel<sup>4</sup>  
Cinayana Silva Correia<sup>5</sup>

### **INTRODUÇÃO**

O presente relato tem como propósito descrever uma das experiências obtidas pelos alunos do curso de Pedagogia presencial da Uniube, integrantes do Pibid, subprojeto “A presença da arte no processo de alfabetização”, no desenvolvimento de atividades relacionadas aos processos de alfabetização e letramento de forma articulada aos conhecimentos sobre a arte. Esta atividade foi desenvolvida com os alunos do terceiro ano do ensino fundamental da Escola Municipal Santa Maria, Uberaba, Minas Gerais, com o objetivo de desenvolver uma posição ativa dos alunos em relação aos conteúdos abordados em sala de aula.

Buscar formas de tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso para os alunos tem sido o objetivo que cada vez mais impulsiona educadores a pesquisarem formas lúdicas, divertidas e, principalmente, didáticas de desenvolverem suas aulas. Como estudantes do curso de Pedagogia e como Pibidianos temos a oportunidade de aprender de forma prática e contínua a articulação entre teoria e prática pedagógica por meio do contato com a realidade da escola, tornando-se capaz de percebê-la em seu contexto e de propor e avaliar atividades que vinculem o processo de alfabetização às demais formas de expressão do ser humano.

Durante meses em que estivemos acompanhando os alunos, tivemos a oportunidade de perceber suas facilidades, dificuldades, vontades, gostos e, então, trabalhar de forma conjunta para que as atividades pudessem ser reverberadas em gosto pelas aulas e uma forma de aprendizagem mais crítica, dinâmica e satisfatória atendendo as necessidades dos alunos.

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade de Uberaba - MG, [mariabrasil@yahoo.com](mailto:mariabrasil@yahoo.com);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade de Uberaba - MG, [laurats.28@gmail.com](mailto:laurats.28@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade de Uberaba - MG, [alves.analima@gmail.com](mailto:alves.analima@gmail.com);

<sup>4</sup> Professor orientador supervisor PIBID UNIUBE - MG, [giselle.salatiel@edu.uberabadigital.com.br](mailto:giselle.salatiel@edu.uberabadigital.com.br);

<sup>5</sup> Professor Coordenador Institucional do PIBID UNIUBE - MG, [coordenador.pedagogia@uniube.br](mailto:coordenador.pedagogia@uniube.br)



Foi observado a necessidade dos alunos de dar sentido àquilo que aprendem, e partindo desse ponto consideramos necessário ressignificar a prática pedagógica e propor atividades com foco no aprendizado concreto, significativo e lúdico.

Destacamos o quanto as crianças gostam de brincar, experienciar, socializar e se movimentar, bem como também são seres competitivos e que precisam ser estimuladas em suas diferentes linguagens. Assim, desenvolvemos atividades com jogos interativos como forma de aprendizagem e relação com a realidade, destacamos aqui o Jogo de Tabuleiro.

### **DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES**

Com base em Piaget (1989) sua teoria dos jogos como meio pedagógico no estágio das operações concretas e Vygotsky (1988) com a teoria sociointeracionista e com as habilidades (EI03EO03), (EF01EF05) presentes na BNCC (2018), desenvolvemos um jogo de tabuleiro para atender as necessidades daquela turma. O Tabuleiro em tamanho grande era acompanhado por um dado também em tamanho maior. Ambos permitiam que as crianças através de perguntas a respeito das matérias que haviam estudado ao longo do semestre avançavam ou voltavam casas movimentando o próprio corpo. Tanto o tabuleiro quanto o dado foram confeccionados em casa por nós e levados já prontos. As crianças foram separadas em dois grupos, uma forma de trabalhar o senso de equipe e pertencimento além de estimular a competitividade de forma saudável. Os objetos em tamanho real, tornou a experiência muito mais palpável e, assim, concreta para as crianças. O objetivo era que elas buscassem não só socializar aquilo que haviam aprendido, mas aprender com o colega de forma descontraída.

Para que a criança se desenvolva integralmente, consideramos que ela precisa estar segura no meio onde está inserida, seja pelo apoio do professor ou dos colegas, trazendo um melhor desempenho. Nesse aspecto, o jogo pedagógico pôde proporcionar um momento em que as crianças compreenderam, de forma lúdica, conteúdos de matemática, história, português e etc, pois sentiram-se confortável em um formato de aula envolvente e significativo.

### **ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO**

Após a socialização do jogo percebemos um maior desempenho das crianças em aula, uma curiosidade em aprender, em saberem mais sobre cada uma das atividades para que

podessem ajudar os colegas e estarem preparados quando jogassem. O que nos levou, inclusive, a pensar na possibilidade de tornar o jogo de tabuleiro uma rotina quinzenal para a aprendizagem dos alunos e até mesmo para um estímulo a mais em semanas de avaliações, tirando até mesmo aquela tensão que avaliações por si só causam nos alunos.

A oportunidade de participar do Pibid e desenvolver essa proposta de atividade – o jogo de tabuleiro - nos deixa muito feliz e traz grandes benefícios tanto quanto trouxe para as crianças, pois foi possível realizar de forma prática uma aula que trabalhasse conteúdos do currículo e atendesse as necessidades dos alunos.

Os alunos também foram convidados a relatar sobre a sua participação na atividade, através desses relatos foi possível perceber que o jogo foi um meio para a aprendizagem significativa dos alunos. A atividade lúdica oportunizou aos alunos motivação para envolver e buscar as respostas dos conteúdos abordados em sala de aula.

Mediante o brincar com jogos e aprendendo, as crianças puderam interagir com o mundo físico e com os seus pares, desenvolvendo-se na plenitude de ser humano. Além do já exposto, os jogos desenvolveram nos alunos, diversas outras habilidades, como: aprender a conviver na diversidade, no confronto, construir identidades sociais e pessoais, construir conhecimentos no espaço coletivo, conseguir estabelecer relações significativas com os demais e conviver com pares. É no brincar que a criança tem a oportunidade de experimentar o mundo em que está inserido, vivenciar valores, entrar em contato com a cultura e formalizar atividades que auxiliaram no futuro.

Sendo assim, os alunos adquiriram habilidades físicas, funções sociais, aprenderam regras, a colher os resultados positivos ou negativos dos seus feitos, registrando o que deveriam ou não repetir nas próximas oportunidades. Realmente o brincar é uma escola para vida.

A criança que brinca / joga, desenvolve também suas habilidades motoras, sua linguagem e a sua criatividade. “É nas brincadeiras que suas múltiplas inteligências avançam na medida em que reelabora a realidade a seu modo, fazendo experiências, cometendo erros e acertos, avançando e recuando. As brincadeiras são alguns dos alimentos de seu cérebro”. (Hoffmann, 1996).

Os Pibidianos trabalharam valores, emoções e conscientização. É nesse estágio que temos a oportunidade de tornar as crianças agentes participativos nas decisões educacionais pedagógicas. E os alunos, a partir de suas participações, cresceram significativamente e, principalmente, na questão sócio emocional, aprenderam a trabalhar em duplas, trios e grupos

os quais eles não tinham aceitação em trabalhar com o outro. Aqueles alunos que se apresentavam introspectivos, atualmente já conseguem expor suas opiniões.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos pedagógicos enquanto meio de aprendizagem dos conteúdos se mostrou uma forma eficaz de abordagem didática. É necessário salientar que nossos resultados foram positivos com o jogo de tabuleiro, mas cada educador pode adaptar e criar para sua turma os jogos que atendam a sua realidade.

Ao longo das semanas foi notório o impacto que a atividade causou nos alunos, desmistificou a concepção dos alunos em relação aos conhecimentos gerais abordados, dando um novo significado às perguntas que são respondidas durante as atividades propostas.

Promover este espaço e tempo de aprendizagem para as crianças faz com que possamos conhecê-las melhor, aprendermos com elas e termos a oportunidade de ensinar-lhes também com muito mais prazer. Aos alunos Pibidianos do curso de Pedagogia presencial da Uniube, o reconhecimento pela condução desse excelente trabalho, sempre preocupados com o aprendizado e desenvolvimento pedagógico dos alunos de forma articulada aos conhecimentos sobre a alfabetização e a arte.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Ludicidade; Alfabetização; Jogos pedagógicos; Arte.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/materiais-de-apoio>. Acesso em 20 ago. 2023.

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação na pré-escola: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança**. Porto Alegre: Mediação, 1996.

PIAGET, Jean, INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 10. ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

VIGOTSKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.